

РЕЧЕВЫЕ НОРМЫ И ИХ ДИНАМИКА В СОВРЕМЕННОЙ ЛИНГВОКУЛЬТУРЕ

Буцкая А.В.
**РЕАЛИЗАЦИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ
В ТЕКСТАХ СТАТУСОВ «ВКОНТАКТЕ»**

Россия, г. Белгород, Белгородский государственный национальный
исследовательский университет
726627@bsu.edu.ru

Аннотация. Виртуальная жизнь в мире сети Интернет характеризуется выходом за пределы официальных регламентаций, и языковая игра становится одной из преобладающих форм выражения языка интернет-коммуникации. Отражение языковой игры в пространстве социальных сетей наблюдается в текстах статусов «ВКонтакте».

Ключевые слова: статус, языковая игра, языковой уровень, интернет-коммуникация, лингвокультура.

Языковая игра есть форма лингвокреативной мыслительно-речевой деятельности языковой личности, то есть ее естественный способ и творческий процесс эксплицитного и имплицитного самовыражения.

Отличительным свойством языковой игры является ее коммуникативность и антропоцентричность. Помимо этого, игровые приемы используются коммуникантами прямо интенционально: с одной стороны, для того чтобы удовлетворить потребность в реализации своего личностного творческого начала, с другой – максимально продуктивно достичь определенного перлокутивного эффекта и соответствующего прагматического воздействия. В данном контексте речь идет, безусловно, о «прагматическом уровне языковых личностей адресата и адресанта языковой игры» (Бахтиозина 2011: 58).

Статус – особый элемент персональной страницы пользователя, выполняющий функцию краткого «заголовочного» обозначения важной для пользователя информации (Марченко 2013).

Эффектное использование игровых средств на разных языковых уровнях в текстах статусов «ВКонтакте» показывает желание пользователей социальной сети продемонстрировать нестандартным образом свои лингвокреативные способности, целевые установки, интенции, личностные ориентации, а также установить опосредованный контакт с равноценным читателем, «захватить» его внимание и воздействовать на его интеллектуальную и эмоциональную сферу.

В понимании современных лингвистов языковая игра не сводится исключительно к игре слов на лексико-семантическом уровне, а представляет собой довольно сложное явление, обладающее как стилистической, так и разноуровневой лингвистической и макротекстовой репрезентацией, продуктивность которых проявляется в тех или иных текстах не в равной степени.

На графическом уровне особую роль в текстах статусов выполняют также скобки «()» «[]», символы звездочка «*» или слеш «/». Эти знаки уточняют и поясняют мысль, высказанную в одной части статусной реплики.

Иногда пользователь скобками выделяет свои комментарии по поводу затрагиваемой темы статуса:

- *Море, у кого-нибудь есть с собой море? [мне все надоело]*
- *Куда подевался стыд? (наверно, не завезли)*
- *Даже потеряв все, я продолжу идти вперед [Даже потеряв все, я не останавлиюсь]*

Языковая игра – это некоторая языковая неправильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим (пишущим) и намеренно допускаемая. При этом читающий также должен понимать, что это «нарочно так сказано», иначе он оценит соответствующее выражение просто как неправильность или неточность. (Санников 2003: 247).

Попытки описательно отразить условия коммуникации приводит к *функции зачеркивания*. Интернет-зачеркивание обозначает не текст, который должен быть уничтожен. Зачеркивают как раз то, что имеют в виду – главную мысль, то, что хочет сказать пользователь. Автор проговаривается сознательно, но маскирует свою фразу в виде зачеркивания:

- *Ну-да, уше-я-я-А Босс игноририк :/ Старик Тогошка опечален.*
- *вас послушаешь, далеко не уедешь веем-добра*
- *звучит как-то не так и уж больно обидно нееу-редкоетную глупоеть*

В отличие от авторских ремарок в пьесах, помещение в «*» или «/» производит дополнительный игровой эффект, так как автором ремарки и производителем действия является в реальности одно и то же лицо. В виртуальной реальности это создает «эффект раздвоения личности», который является одним из признаков языковой игры (Асмус 2005: 17)

Текст в интернет-пространстве приобретает новые возможности за счет графической трансформации.

Например:

- *Я нАЕлсЯ рОзОвЫх хОмЯчкОв И пОшЁл гУлЯть с ЛЕнИнЫм*
- пользователь указал все буквы, обозначающие гласные звуки, заглавными.

- *wij zijn Ajaxwij zijn Ajax* – текст набран английской раскладкой клавиатуры.

- *蜡纸印刷* или *все хорошо...* – пользователь использовал иероглифы в сочетании с русским алфавитом. Для пользователя иероглифы не имеют никакого смысла, они как символ неразрешенных и путанных дел в жизни коммуниканта.

С помощью подобных приемов графической трансформации пользователи создают интересные и запоминающиеся статус-сообщения, выделяющиеся на фоне других своей необычностью.

Лексико-семантические средства в виртуальном пространстве прежде всего направлены на поиск определенной социальной группы или сообщества, которая совпадает с интересами пользователя. В Интернет-коммуникации идентификация близких по тем или иным причинам сообществ, в нашем же случае, персональных страниц пользователей, обусловлена рядом языковых особенностей на уровне лексики и семантики, проявляющихся в текстах пользователей.

Иноязычные номинации очень привлекательны для пользователей социальных сетей и в виртуальной коммуникации способствуют эффекту новизны нарочитому выделению среди других, т.е. самопрезентации.

Пользователи в текстах статусов часто используют англицизмы, набранные кириллицей, которые не нуждаются ни в переводе, ни в дополнительных комментариях среди участников виртуального пространства:

- *Поставь песню на реплей!* (реплей – «replay» – «повтор»)
- *Этот бойзбэнд достоин уважения=)* (бойзбэнд – «boys band» – «группа, состоящая из парней»)
- *Айдолы прекрасны*О** (айдол – «idol» – идол, предмет поклонения, кумир)

Язык интернет-пространства стабильно пополняется новыми словами – **неологизмами**. Они появляются с целью обозначения новых предметов или понятий. В современном русском языке различают лексические неологизмы, т.е. только созданные с помощью словообразовательных средств языка, а также семантические неологизмы – к ним относятся новые значения уже известных слов, придающие форму языковой игры. Также существуют и индивидуально-авторские или окказиональные неологизмы.

Нами были рассмотрены тексты статусов пользователей, активно использующих неологизмы.

Приведем несколько примеров с лексическими неологизмами:

- *трололо в школе* – (трололо – «весельчак, балагур»)
- *по жизни один покерфейс* – (покерфейс – «лишенное эмоции, неэмоциональное лицо»)
- *кэп по жизни* – (кэп – «постоянно говорящий те факты, о которых все уже знают»)
- *лагает все, надоело* (лагать – «тормозить»)
- *яоминь* – (яоминь – «ну да, конечно»)
- *Мимимишная мордашка получилась, смотрите!* (мимимишный – «умилительный»)

Рассмотрим несколько статусов с семантическими неологизмами:

- *филоло в шоке* – (филоло от «филолог» в значении – «чувствительный к грамотности»)

- *ooo...это такой баян...* (баян в значении «вновь опубликованная шутка»)

- *доска сломалась T_T, пользуюсь электронной T_T* (доска в значении «компьютерная клавиатура»)

- *зачетный вышел фильм* (зачетный в значении «хороший», «отличный»)

Реализация языковой игры в текстах статусов «ВКонтакте» формирует культурно-прагматический потенциал текстов социальной сети в целом в совокупности с комментариями других пользователей к нему; отражает социокультурные стремления языковой личности пользователя.

Языковая игра как лингвистический эксперимент выявляет гибкое устройство знаковой системы, настроенное на самообновление и саморазвитие, и потенциальные возможности языковых моделей к «аномальному, асимметричному» использованию на фоне нормы и канона, позволяющему языковой личности продемонстрировать свои творческие способности перед и познать двойственную сущность языка, реализовать не востребуемые нормой языковые ресурсы.

Литература

1. Асмус, Н.Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства: диссертация на соискание ученой степени к. ф. н. / Н.Г. Асмус. – Челябинск, 2005. 125 с.

2. Бахтиозина, М.Г. Формирование и декодирование образа автора в процессе коммуникации «автор-читатель» / Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2011. № 4. 9 с.

3. Марченко, Н.Г. Социальная сеть «ВКонтакте»: лингвопрагматический аспект: Автореферат диссертации на соискание учёной степени к.ф.н [Электронный ресурс] / Н.Г. Марченко. – Ростов-на-Дону, 2013. – Режим доступа: <http://www.dissertcat.com/content/sotsialnaya-set-v-kontakte-lingvopragmaticheskii-aspect>

4. Санников, В.З. Русская языковая шутка: От Пушкина до наших дней. М., 2003. 560 с.

Abstract. Virtual life in the world of the Internet is characterized by going beyond official regulations, and linguistic game becomes one of the prevailing forms of expressing the language of Internet communication. Reflection of the linguistic game in the space of social networks is observed in the texts of the statuses «VKontakte».

Keywords: status, linguistic game, linguistic level, Internet communication, linguoculture.